メガ・CD専用
MEGA CD
THE KNIGHT OF DARKNESS
DEATH BRINGER
デスブリンガー
1
PLAYER
BACK UP
RAM
MEGA DRIVE
RIOT

MEGA-CDディスクは、
メガ・CD専用のゲームソフトです。

(普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。)

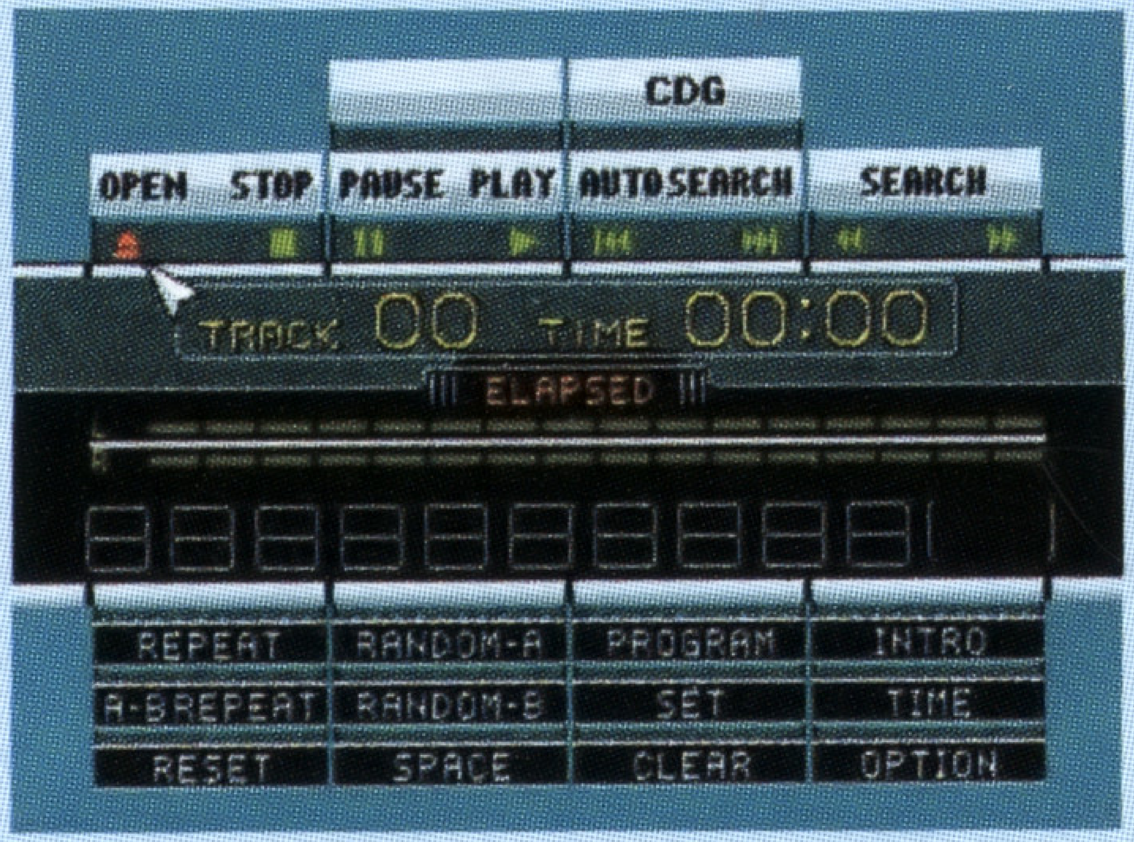
➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか?
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか?
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか?

①~③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。



②方向ボタンで カーソル(➤)を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面(ゲームタイトルなどが印刷されている面)が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

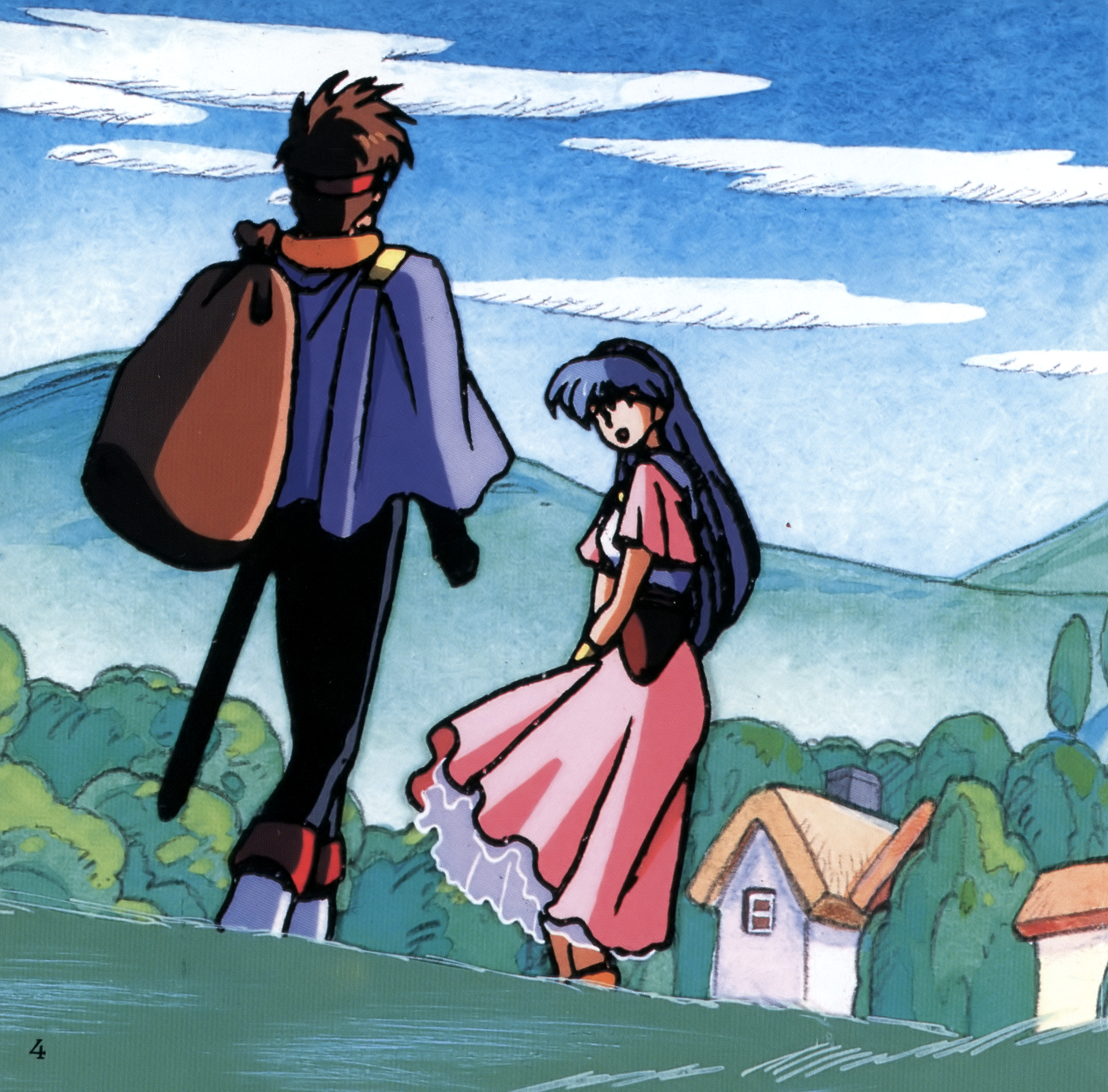
★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

ごあいさつ

この度はメガ-CD用ゲームソフト『デス・ブリンガー』をお買上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、このプレイマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

プロローグ……4
キャラクター……6
コントロールパッドの操作方法……8
ゲームスタート……9
ゲーム画面の見方……10
ショップ……14
パラメーター……16
アイコン……21
呪文……26
MEGA—CDの注意点……29
ユーザーズクラブのお知らせ……30



PROLOGUE

遥かなる昔、神々は人間とともに地上で暮らしていた。人々は神々の偉大な力に守られ、神に感謝をしながら生活をしていた。誰ひとりとして、この平穏な生活が永久に続くものと信じて疑う者はいなかった。しかし、一人の邪悪な神が自ら最高神であると宣言し、他の神々に服従を求める戦いを挑んだのだ。神々は調和を失い、世界は戦いの渦に巻き込まれた。

戦いが終わったとき、わずかに残された神々は、自分たちの力が再びこの世界を崩壊に導くことを恐れ、この世界から去ることを決意する。神々は、人間がこれから自分たちの力だけで生きていけるように、魔法の力を分けあたえ、遥かなる地へと去っていった。

神々がこの地を去って3,800年、魔法の力を得た人間たちは、繁栄の時代をむかえていた。しかし、またもや邪悪な影が……。

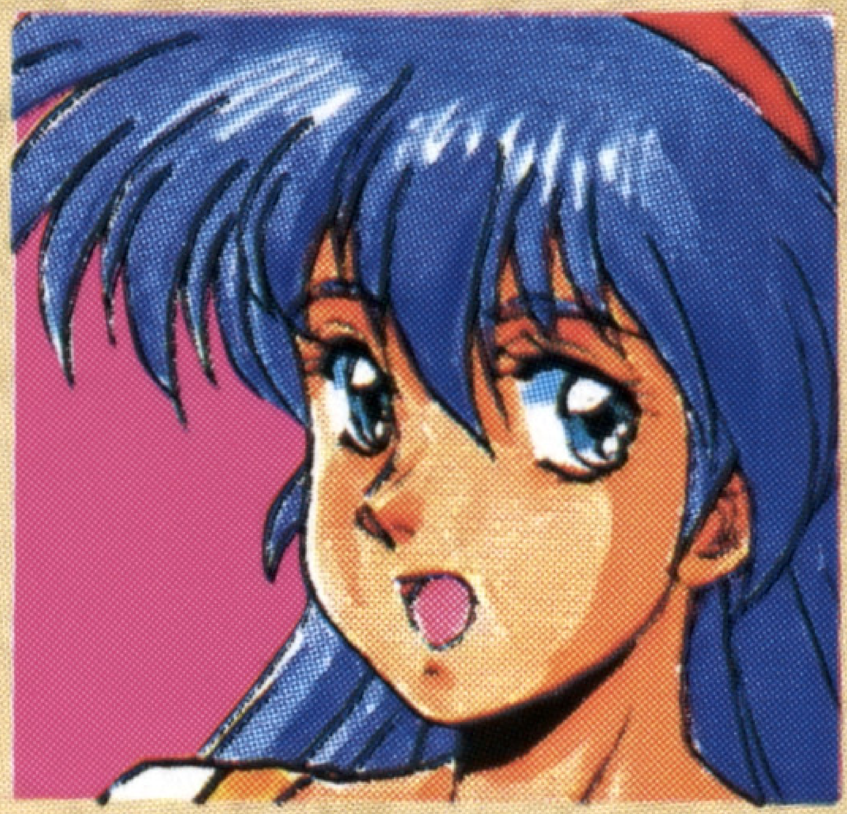
キャラクター

神々が遥かなる地へと去った後、人々は魔法の力で繁栄していた。しかし、より強力な力を求めた魔法使いが、伝説の魔法経典「デス・ブリンガー」の封印を解いてしまった。まもなく、どこからともなく現れた謎の一団が、人々を襲い始め、主人公の回りにもその影が忍び寄ってきていた。
こうして主人公の冒険が始まるのだ。ほんの一部だが、主な登場人物を紹介しよう。旅の仲間はまだまだいるぞ。

主人公　21歳(男)人間

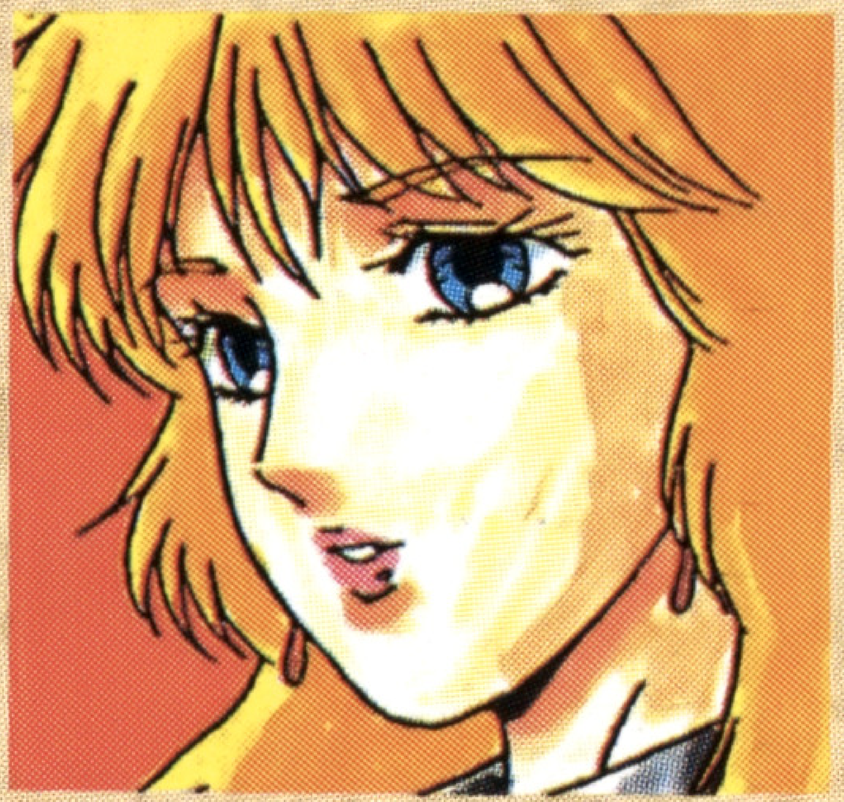
若き冒険者。幼い頃に両親を魔獣に殺され、それいらい、騎士になることを夢見て、旅を続けていた。しかし現在は、旅の途中に立ち寄ったソロンの村に郷愁を感じ、村に留まって、オークや野獣から村を守る役目についている。腕はまだ未熟だが、大きな可能性を秘めている。

ミレナ　17歳(女)人間



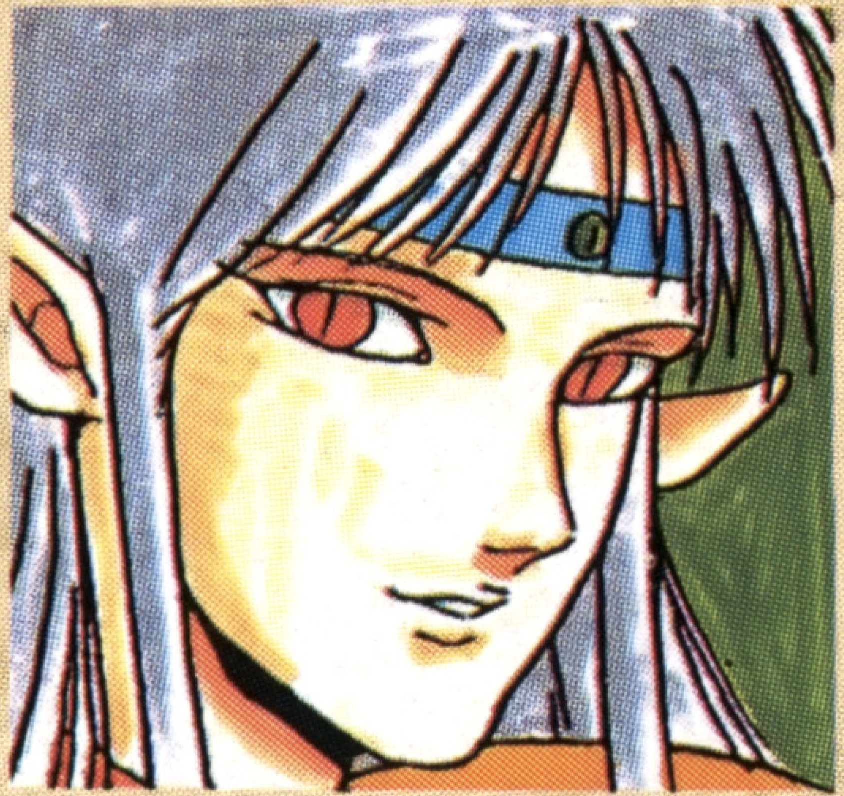
ノルロスの辺境に位置するソロンの村の長老の孫娘。野の花を摘みに出た森の中でオークの群れに襲われていたところを主人公に助けられる。以後、命の恩人の主人公に対し、ほのかな恋心を抱いているらしい。

シティア　19歳(女)人間



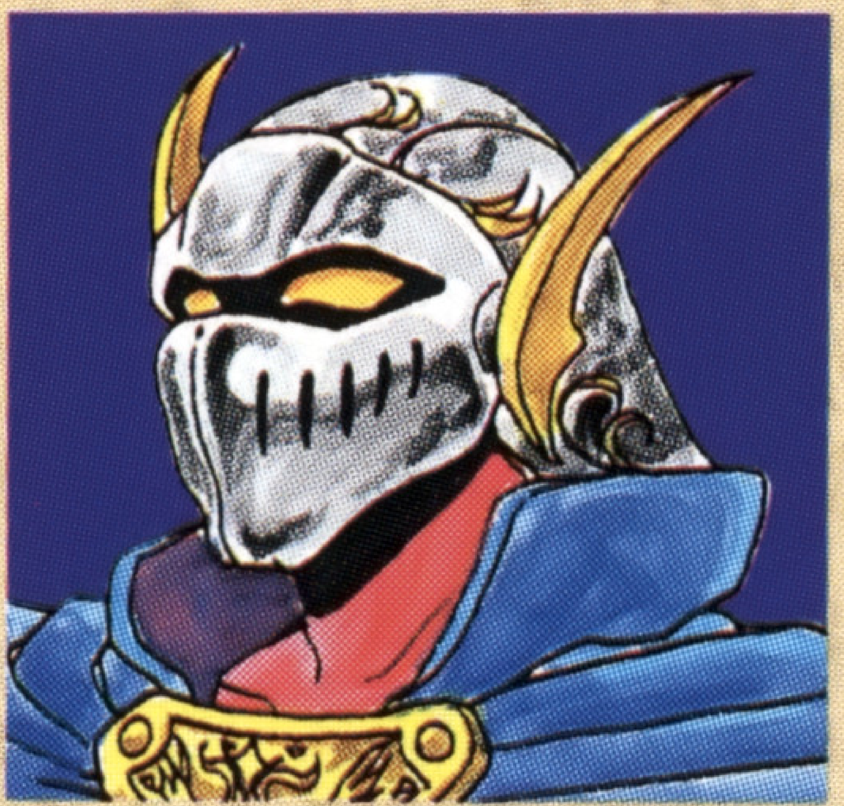
美しく物静かな伝導士。人々を苦難から救うことを志し、女性の身でありながら、各地を旅して、僧侶としての修行をつんでいる。戦いはあまり得意ではないが、自然系の魔法を使うことができる。ソロンの村の中で会うことができる。

ラーラアルカス　320歳(男)エルフ



ティボスティーの森に棲むエルフ族の戦士。風系、水系の魔法が使え、剣、弓なども使いこなす優秀な戦士。森には非常にくわしく、普通の人が通れないようなところでも、木々の間を縫って道を見つけだしてしまうだろう。

黒騎士　?歳(男)人間



謎の一団を指揮している。漆黒の鎧とマントを身につけ、手には巨大なバトルアックスをたずさえている。彼を見たものは、その異様な眼光にみな恐れをいだく。仮面の下に隠された素顔を見たものはいない。

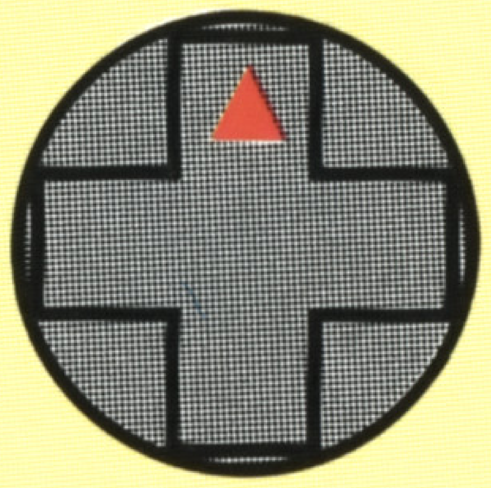
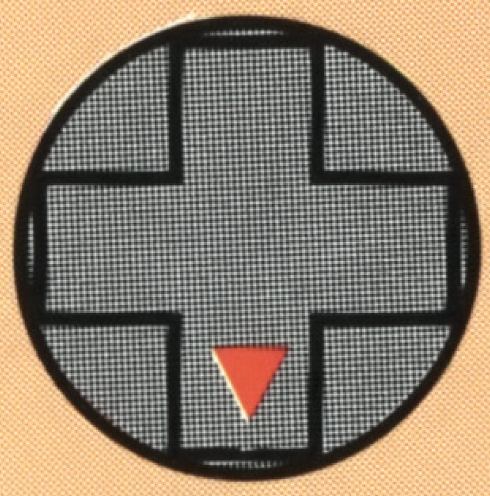
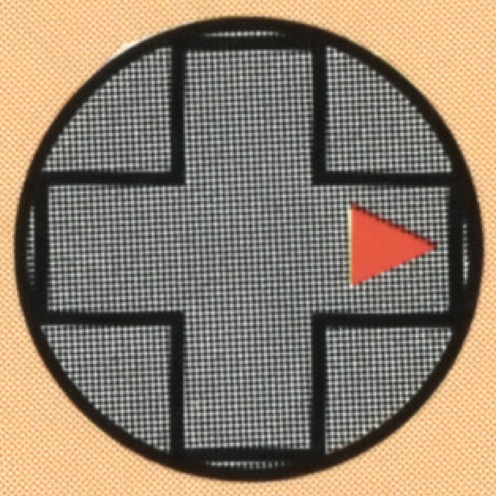
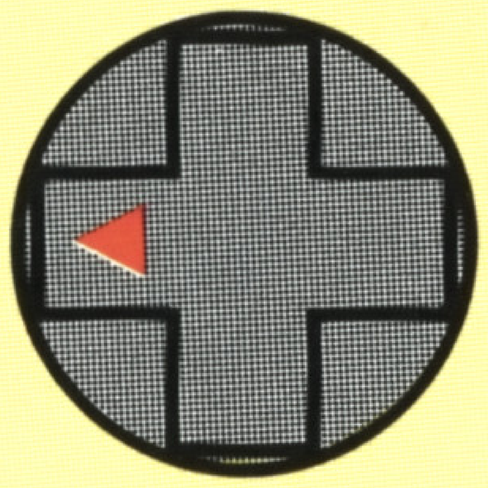
マハーヴィーラ　?歳(男)人間

遥か東の地より偉大なる魔法の存在を求めてやってきた魔法使い。すべての呪文を使いこなすことができるという。ヴァレニアの魔法使いたちは、彼こそが謎の一団を操る張本人ではないか、と噂している。

コントロールパッドの操作方法

デス・ブリンガーの冒険は、３Ｄマップでの移動と、特殊な状況下（キャンプ、会話、戦闘）において、それぞれコマンドを実行することで展開されていく。特に移動は、３Ｄ画面で表示されるマップをしっかり見ることが重要なポイントだ。方向ボタンの使い方を完全にマスターしよう。

方向ボタン……移動とメニューの選択に使用。
（移動については、下の表をよく理解しよう）
Ⓐボタン……メニューの決定に使用。
Ⓑボタン……キャンセルするときに使用。
Ⓒボタン……メニューの決定に使用。
スタートボタン……ゲームスタートに使用。

	**前進** 前方に一歩踏み出す。通行可能な扉や壁の穴がある場合もくぐり抜けることができる。		**後を向く** その場で180度、向きを変え、振り返る。
	**右回転** その場で右に90度、向きを変える。		**左回転** その場で左に90度、向きを変える。

ゲームの始め方

いよいよ主人公たちの冒険が始まる。MEGA-CDでの遊び方は、本体の取扱説明書および、この取扱説明書の２ページと29ページ、31ページの使用上の注意をよく読んでからスタートしよう。

ゲームスタートとコンティニュー

タイトル画面が表示されたときにスタートボタンを押すと、「NEW GAME」か「CONTINUE」を選択する画面になる。初めてプレイをするときは、「NEW GAME」を選ぼう。

プレイの続きをしたいときは、「CONTINUE」を選ぼう。前回セーブしたところからゲームをスタートすることができる。

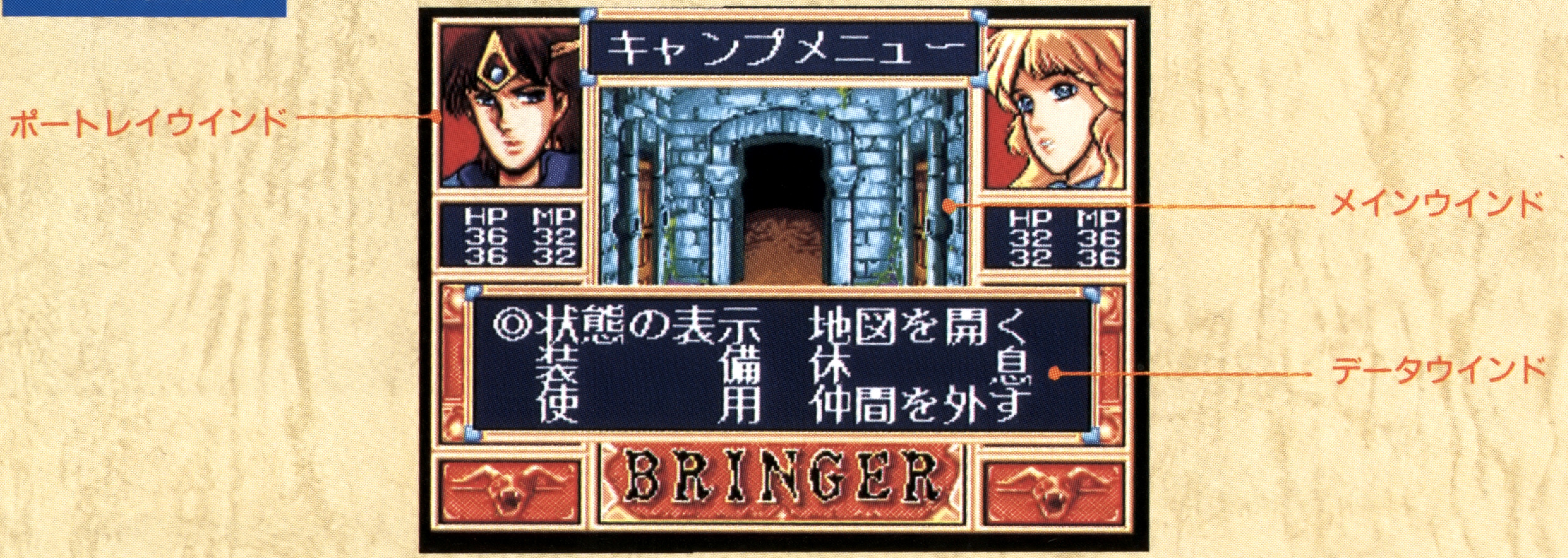
主人公の名前を決めよう

「NEW GAME」を選ぶと、次に主人公の名前を決める画面になる。７文字以内で好きな名前を選ぼう。方向ボタンで選択し、Ⓐボタンで決定する。

ゲーム画面の見方

ゲーム画面は3D、主人公の目で見た風景が表示される。また、ゲーム画面に表われる風景は、朝、昼、夕方、夜という4つの時間の経過にともなって、画面の明るさが変わる。昼間しか開いていないところや、夜しか人が集まらないところもある。いろんな時間帯に行ってみよう。

通常画面



メインウインド…………キャラクターたちの目から見た風景が、3D画面で表示されている。

データウインド…………キャラクターたちが現在いる場所の地名とその情景、人との会話、コマンドなどの文章データが表示される。

ポートレイウインド……上段にはキャラクターの顔が表示され、下段にはそのキャラクターの体力、魔力などの情報が表示される。

通常画面でのコマンド

移動中にⒶボタンを押すと、キャンプに入る。そこで表示されるコマンドを選ぶと、次に紹介するようなことを実行できる。

状態の表示……このコマンドを選んで、キャラクターを決めると、その人の状態（パラメーター）が画面中央に表示される。もう１度Ⓑボタンを押すと、修得スキルが表示される。

装　　備……アイテム（武器・鎧・盾・特殊アイテム）について決定する。「装備する」「他のキャラクターに渡す」「捨てる」のサブコマンドが表示される。

使　　用……「鍵開けの技能」「呪文」を使うことができる。

地図を開く……今まで歩いてきた道が表示される。

休　　息……失った体力、魔力、基本能力を時間ごとに回復する。「休息」をとらなくても時間がたてば、失った体力を回復することができる。ただし、回復の速度は、休息したときよりもずっと遅くなる。また、魔力、基本能力は休息しない限り回復しない。

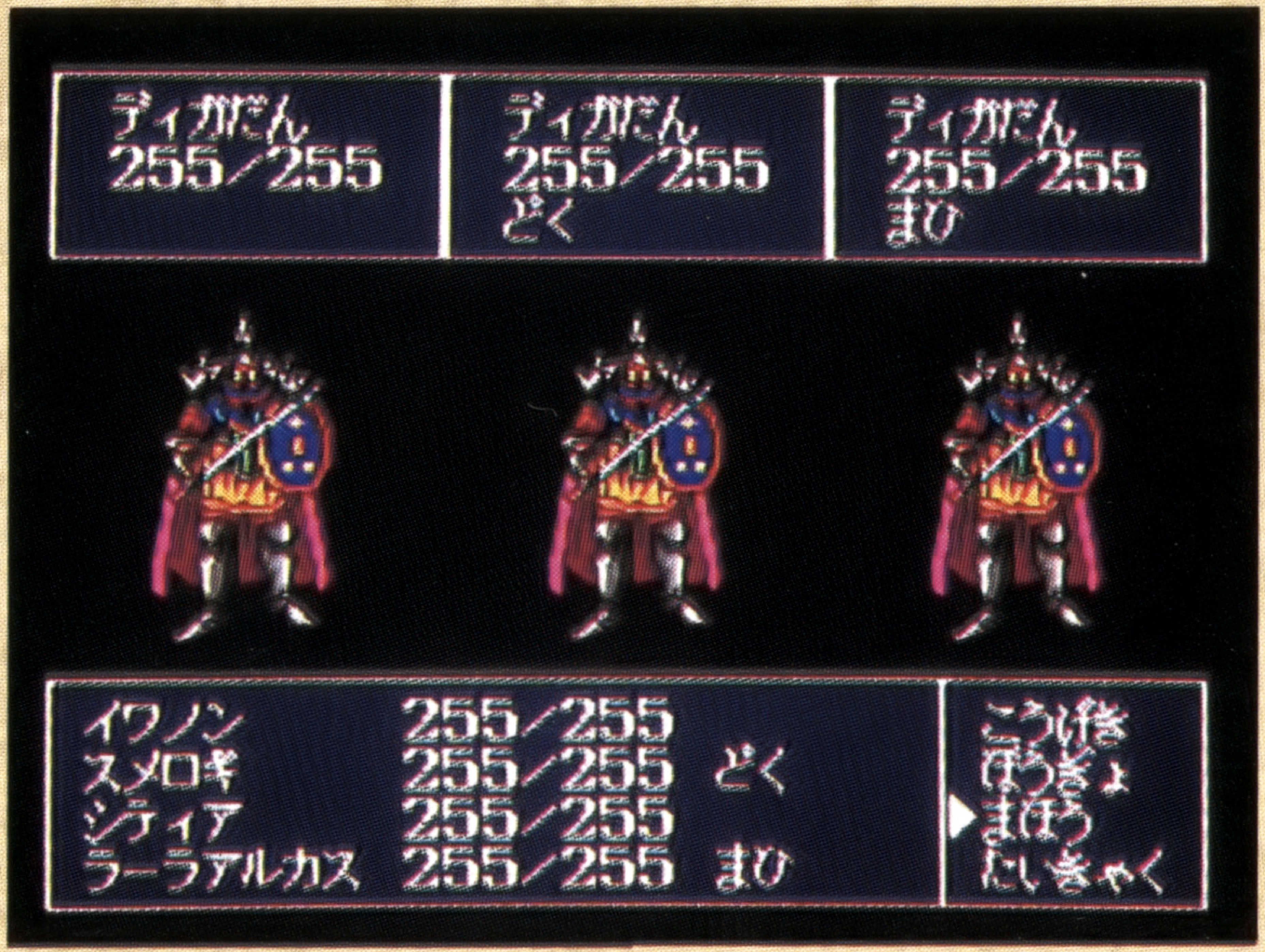
仲間を外す……冒険を共にしているキャラクターを、仲間から外すことができる。また、一度外したキャラクターでも、探しだせばまた仲間にすることもできる。

人が現れた!!

メイン画面に人が現われた。村人などの、戦う意志のない者なら、会話モードに入ることができる。相手が画面に見えた状態でⒶボタンを押そう。「会話」は普通の会話を交わす。会話の内容は重要な情報から、ただのムダ話まで、いろいろだ。「仲間」は相手を仲間に誘う。仲間にはならなくても、仲間に関する情報を聞かせてくれる場合もある。

現われたのがモンスターなら、画面に現われた状態でⒶボタンを押しても会話モードにはならず、それに向かって前進すると自動的に戦闘が始まる。

戦闘画面



モンスターウインド

メインウインド

コマンドウインド

メインウインド…………モンスターたちが種類別に画面表示される。

コマンドウインド………キャラクターの状態、コマンドと結果、さらに戦闘の進行状況が表示される。

モンスターウインド……敵の状態が表示される。

戦闘

戦闘は「行動の決定」と「実際の行動」の１ラウンドを繰り返すことによって進められる。コマンドが表示され、各キャラの行動の選択を行う。ただし、体調に異常があるキャラは、自由に行動を選べない場合がある。

すべてのキャラの行動を決定すると、今度はそれを実行していく。行動の順番は、そのキャラのDEX、装備しているアイテム、使用する呪文などによって決定する。また、行動の結果はデータウインドに表示される。どちらか一方が全滅するか、退却してしまうまで戦闘を繰り返す。この戦闘に勝ち、倒した敵がアイテムやお金を持っていた場合は、それらを手に入れることができる。

攻　撃……敵に向かって移動し攻撃をかける。また、飛び道具を装備しているキャラは、敵に向かって投射する。そのキャラの順番が回ってきたら、どの敵に攻撃をかけるかを選択しよう。

魔　法……敵、または味方に向かって呪文を唱える。順番が回ってきたら、どのキャラにどの呪文を唱えるかを選択しよう。ただし、この１ラウンドの間は、敵の攻撃をかわしづらくなる。

防　御……行動を行わず、防具で自分の身を守る。この１ラウンドの間は敵の攻撃をかわしやすくなる。

退　却……戦闘モードからの退却。退却に成功したキャラは、その戦闘の間は戻ってこれないが、戦闘が終わるとまた一緒に行動できる。Ⓑボタンを押すと、すべてのキャラが退却する。

Ⓒボタンを押すと、各キャラのステータスが表示される。

ショップ

街や村にあるショップでは、冒険に必要なサービスを受けられる。他にも、仲間が見つかったり、いろいろな情報が得られることもある。

鍛冶屋

武器や防具などのアイテムを売っている。街や村には必ず1軒はある。

購　　入……武器、鎧、盾などを買うことができる。ただし、同じ品物でも場所によって値段が異なる。

売　　却……武器、鎧、盾などを売ることができる。ただし、購入時の半分の値段でしか売れない。品物の消耗度が高いとさらに安くなる。

修　　理……武器、鎧、盾の消耗度を０％に戻す。消耗度が高くなると、そのアイテムに悪影響が出る。

寺院

人々をケガや病気から守るため、自然や精神に関係した魔法を司っている。

体力の回復……体力(ＨＰ)・基本能力の回復、中毒を健康な状態に戻す。疲労やケガの大きさにより、値段は変化する。石化や死亡は、主人公または仲間が呪文を使って治療する以外に回復しない。

技能の習得……精神・自然・生死系の魔法を使うための技能を修得することができる。ただし、どの技能を修得できるかは場所によって異なる。

呪文の修得……上記の３種の技能に所属する呪文を修得することができる。

死者の引取……死亡したキャラクターは、その死体を寺院に保管しておくことができる。そのキャラクターを再び仲間に加えたいときに、このコマンドを使用する。ただし、死亡したキャラクターは、主人公が呪文を使って治療する以外は回復しない。

魔法使いギルド

魔法使いの家や、その集会所。風や火・土・水に関係した魔法の研究をしている。

技能の習得……風・火・土・水系の魔法を使うための技能を修得することができる。ただし、どの技能を修得できるかは、場所によって異なる。

呪文の修得……上記の３種の技能に所属する呪文を修得することができる。

自治ギルド

街の指導者や、街を守っている傭兵の家。身を守るために必要な武器や防具の正しい扱い方を教えてくれる。

技能の習得……武器、鎧、盾などを扱う技能を修得することができる。ただし、どの技能を修得できるかは、場所によって異なる。

酒場

いろいろな人物が集まる、数少ない娯楽の場。情報を集めるためには、ときどきは酒を飲むことも必要だ。

注　　文……酒場の中で会話をしたいときは、酒を飲んだり、おごったりすると、話の内容が変わることもある。

宿屋

宿屋を利用する場合は、実際に自分が泊まる部屋まで行かなければならない。宿屋の客室で泊まったキャラクターは、朝まで休息した後、その状態でセーブされる。一泊ごとに仲間の人数分の宿代を支払う。ついでに他の客室も訪ねてみよう。

パラメーター

このゲームのパラメーターは、非常にたくさんの種類が登場する。どれもキャラクターをより自然に演出するために用意されたものである。複雑そうに感じるかもしれないが、常識的な考え方をしていれば、それほど細かなところにまで気にする必要はないだろう。

基本能力

キャラクターの基本的な力を表したパラメーター。大きなダメージを受けると、一時的に低下してしまう。また、ML（士気）以外のパラメーターは、一定の条件を満たせば上昇する。

パラメーター名	パラメーターの内容	関係する技能
ST（筋力）	武器を使って敵に与えるダメージや、装備できる鎧や盾の大きさに影響する。	戦鎚、両手用戦鎚、剣、両手用剣、大型盾、完全装甲、格闘によって上昇。
DEX（俊敏性）	武器の命中率や、敵の攻撃からの回避率に影響する。	連接戦鎚、細身剣、弓、石弓、小型盾、部分装甲、鍵あけ、格闘によって上昇。
POW（精神力）	魔法を使いこなす力や、敵の魔法の攻撃に対する抵抗力に影響する。	風系魔法、火系魔法、土系魔法、水系魔法、精神系魔法、自然系魔法、生死系魔法によって上昇。
CON（耐久力）	体力や、武器やアイテムを持ち運ぶ運搬力に影響する。	両手用戦鎚、両手用剣、大型盾、完全装甲、格闘によって上昇。
INT（知力）	技能の修得量に影響する。	特定のイベントにより上昇。
ML（士気）	戦闘時の積極性。	

補助能力

基本能力を拡張したパラメーターである。

HP(体力)……ダメージを受けると減少し、0になると気絶するが、死ぬことはない。しかし、そのままダメージを受け続けると、基本能力が低下し、ついには死亡する。

MP(魔力)……魔法を使うと減少し、0になると気絶する。

運搬(運搬力)…各キャラクターは、自分の運搬力の範囲内しかアイテムを持つことができない。

体調

敵の攻撃によって受ける、肉体的や精神的な変化。

●肉体的な変化

マヒ……戦闘ができなくなる。

中毒……戦闘はできるが、ダメージが回復しない。

石化……すべての行動ができなくなり、ダメージも回復しない。

死亡……すべての行動ができなくなり、ダメージも回復しない。

●精神的な変化

魅了……敵味方の区別がつかなくなり、防御しかしなくなる。

恐慌……敵味方の区別がつかなくなり、誰にでも攻撃する。

睡眠……戦闘ができなくなる。

気絶……すべての行動ができなくなる。

装備

すべてのアイテムは、装備しなければ使えない。また、装備できる場所はアイテムによって決まっている。

技能

技能はそのキャラクターが持っている知識やコツである。たとえば、クラブ（こん棒）をうまく使える人なら、同じような武器であれば初めてでもうまく使えるのだ。つまり、物の使い方や使うために必要な知識、それが技能である。

各キャラクターによって、修得できる技能の種類にはそれぞれ限界がある。各技能の修得した種類の数を合計したものが、INT（知力）の2倍以上にはならない。

戦闘系技能……武器や防具を正しく使うための技能である。もちろん、修得していない武器や防具でも使うことはできるが、いくら使っても上達することはない。

魔法系技能……魔法の原理を理解し、呪文を唱えるための技能である。修得していない技能の呪文は覚えられない。

その他の技能

鍵開け……鍵やワナをはずして扉を開けるための技能。

格　闘……武器や鎧を使わずに戦うための技能。

種族

冒険を行うキャラクターには、以下の３つの種族がある。種族によって使えるアイテムや、基本能力の上限値が異なる。

Human（人間）……この世界でもっとも多く、広範囲に棲んでいる種族。すべてにおいて平均的な能力を持ち、世界の統治者を自負している。

ELF（エルフ）………森でひっそりと暮らし、どこかしら謎めいたところのある種族。精神的には優れているが、肉体的にはやや劣っている。

Dwarf（ドァーフ）……山岳地帯の洞窟などに棲み、小柄で強靭な肉体を持つ種族。どちらかというと鈍重な性格で、精神力が劣っている。

アイテム

武器や鎧、盾には数々の種類があり、それぞれがパラメーターによって特徴づけられている。それでは、アイテムのパラメーターの見方を説明しよう。

所属技能（武器・鎧）……アイテムを使い続けていると、そのアイテムが所属している技能がレベルアップしていく。その技能に所属している他のアイテムも、有効に使えるようになる。

攻撃タイプ（武器）……その武器の攻撃形態。武器と同様にモンスターにも数々のタイプが存在し、それぞれに得手不得手がある。同じ一撃でも与えられるダメージが変わってくる。

DEX修正（武器・鎧）……戦闘モードで行動の順番を決めるときに影響。装備アイテムのDEX修正値と合計し、その数値が大きいほど、行動に移る順番が遅くなる。

運搬コスト（武器・鎧）……そのアイテムの重さ。各キャラクターが持っているアイテムの運搬コストは、装備してるしてないに関わらず、すべて合計され、運搬力を超えてアイテムを持つことはできない。

必要ST（鎧）……鎧や盾を装備するのに最小限度必要なST（筋力）。自分のSTを上回った鎧や盾は、装備することができない。しかし、装備できないアイテムでも、持つことだけはできる。

投射能力（武器）……弓などの飛び道具を使いこなす能力。これらの道具には、必ず矢が必要になる。矢は１人が40本まで持つことができる。ただし、スリングには矢は必要ではない。

アイテム①

技能名	特　徴	修得コスト	装着場所	武器リスト
戦　鎚	棒状で、敵を殴りつけるための武器	1	右腕	クラブ メイス ウォーピッケル ハンドアックス スタッフ
連接戦鎚	棒の先に鎖で殻をつないだ敵を殴りつけるための武器	2＋戦鎚	右腕	スターフレイル ベビーフレイル
両手用戦鎚	槍状の頭部に刃がついた武器	4＋戦鎚	両手	スピア パルチザン グレイブ バトルアックス
細身剣	突き刺したり、攻撃をかわすための武器	2	右腕	ダガー ショートソード レイピアー
剣	切り裂くための武器	2＋細身剣	右腕	クリック ソード
両手用剣	切り裂くための大型の剣	2＋剣	両手	ロングサーベル バスターソード
弓	普通の弓	3	両手	ショートボウ ロングボウ

堅い木の枝に皮などを巻きつけ、振り回しやすくした武器。 クラブに金属のほこ先を取り付けた武器。 釜のような形をしていて、鎧を突き破るのに適した武器。 片手で振り回すことができる小型の斧。 両手で扱う長めのクラブ。
短めの柄にトゲのついた鉄球を鎖でつないだ武器。 振り回せる棒状のほこ先を持った武器。
短めで、単純な形の槍 幅広の両刃で、炎のような形をしたほこ先の槍。 幅広の刃を持った武器。日本ではなぎなたと呼ばれている。 両手で扱う大型の斧。
両刃の短剣。 ダガーよりやや長めの短剣。 突き刺す攻撃を主とした細身の刀剣。
幅広の片刃のナイフ。 片手で扱える普通の剣。
刃渡りの長い曲剣。 巨大な両刃の直剣。
持ち運びやすく、扱いが簡単な小型の弓。 本格的な弓。

アイテム②

技能名	特　徴	修得コスト	装着場所	武器リスト
石　弓	矢を使わない弓や強力な弓	2＋弓	両手	スリング クロスボウ H・クロスボウ
小型盾	攻撃をかわすための盾	2	左手	ターゲット バックラー
大型盾	攻撃を受け止めるための盾	1＋小型盾	左手	ウッドシールド ナイトシールド タワーシールド
部分装甲	攻撃をかわすための鎧	2	左手	レザーアーマー スケールメール ブレストアーム D・ブレスト
完全装甲	攻撃を受け止めるための鎧	2＋部分装甲	全身	ラメラー チェーンメール ブレイトメール D・ブレイト
その他				ランタン たいまつ 矢

	帯状の布の間に石をはさみ、振り回して投げつける簡単な武器。 銃のような形をした弓。普通の弓より強力な矢が打てる。 大型のクロスボウ。
	腕に取りつける小さな木製の盾。 相手の攻撃をはじくための金属性の盾。
	腕と手を使って持つ、大きな木製の盾。 貴族の紋章のような形をした金属製の盾。 体の前にかかがげるようにして持つ巨大な盾。
	皮を厚く重ねた簡単な防具。 皮の上からウロコのように小さな金属の板を貼り付けた防具。 胸の部分をおおう、金属でできた鎧。 ドワーフ用のブレストアーム。
	小さな金属の板をつなぎあわせた鎧。 全身をおおう、網状の鎖でできた鎧。 金属の板を鋲や鎖でつなぎあわせ、全身をおおうことができる鎧。 ドワーフ用のプレイトメール。
	携帯用のランプ。洞窟など、まっ暗なところを冒険するときに必要なアイテム。 ランタンと同じように使える。また、簡単な武器としても使うこともできる。 弓やクロスボウを使うときに必要。20本組で、鍛冶屋で売っている。

呪文

　この世界には７つの魔法が存在する。強力な呪文は少なく、中には伝説になってしまった呪文もある。
　呪文にもアイテムと同じように、注意しておかねばならないパラメーターが存在するので、紹介しよう。

所属技能………その呪文の基となる技能である。呪文を何回も使っていると、その呪文が所属している技能がレベルアップしていき、同じ技能に所属している呪文の効果が強力になっていきます。修得していない技能に属する呪文は覚えられない。

タイプ…………その呪文の形態である。攻撃用の呪文の場合、武器と同じようにモンスターとの相性がある。同じ呪文でもモンスターによって効果が変わってくる。

ＤＥＸ修正……戦闘モードで、行動に移る順番を決めるのに影響する。ＤＥＸ修正の数値が大きいほど、その呪文を唱えたときの行動が遅くなる。

ＭＰコスト……呪文を唱えたときに消費される魔力の量。魔力がたりなくても呪文を唱えることはできるが、そのキャラクターが気絶してしまい、ひどいときにはＰＯＷ(精神力)が傷ついてしまう。

使用場所………呪文を使うことができる場所。攻撃用の呪文をキャンプで使うことはできない。

魔法系技能リスト①

技能名	特　　徴	修得コスト	呪文名	呪　文　リ　ス　ト
風系魔法	大気のエネルギーにもとづいた呪文	4	雷撃 魔法の矢 静寂 姿を消す	稲妻を放ち、連なる敵を倒す 風を矢のように、敵に放つ 敵の魔法を封じる 敵から自分の姿が見えなくなる
火系魔法	炎のエネルギーにもとづいた呪文	4	爆燃 火球 炎の盾 太陽の光	多数の敵を爆発に巻き込む 炎の玉を敵に投げつける 自分の回りを炎で囲み、敵をさける 強い光で暗闇に住む敵の視力を奪う
土系魔法	大地のエネルギーにもとづいた呪文	4	流星雨 石化 地縛 石化解除	敵に向かって流星を落下させる 敵の肉体を石にする 敵の足を大地に縛りつけマヒさせる 石化した肉体を元に戻す
水系魔法	水のエネルギーにもとづいた呪文	4	吹雪 氷の剣 睡眠誘発 招霧	吹雪で敵を凍えさせる 氷の剣を作り出し、敵に放つ 夜露を降らせ、敵を眠らせる 霧を呼び出し、敵に恐怖をあたえる

魔法系技能リスト②

技能名	特　徴	修得コスト	呪文名	呪文リスト
神経系魔法	精神のエネルギーにもとづいた呪文	4	魅了 恐慌誘発 精神をいやす 覚醒	敵を魅了し、闘争心を奪う 敵が狂乱し、無差別攻撃をかける 魅了や恐慌などを治す 眠っている者を覚醒させる
自然系魔法	自然のエネルギーにもとづいた呪文	3	疲れをいやす 傷をいやす 毒をいやす マヒをいやす 死者の蘇生	HPの回得 基本能力(ST、DEX、CON)の回復 体内の毒を中和させる マヒしている者を回復させる 死者の魂を肉体に呼び戻す
生命系魔法	暗黒のエネルギーにもとづいた呪文	5	体力を奪う 精神を乱す 不死性解除 死霊を放つ	敵の基本能力(ST、DEX、CON)低下 敵の精神を乱し、MPを低下 不死の肉体を持つ敵を破壊する 死霊を呼出し、敵に向かって放つ

※ひとりですべての魔法(技能)を修得することは不可能である。新しい魔法を修得する機会があったら、誰に覚えさせるかをよく考えた方がよいだろう。

MEGA-CDの遊び方の注意点

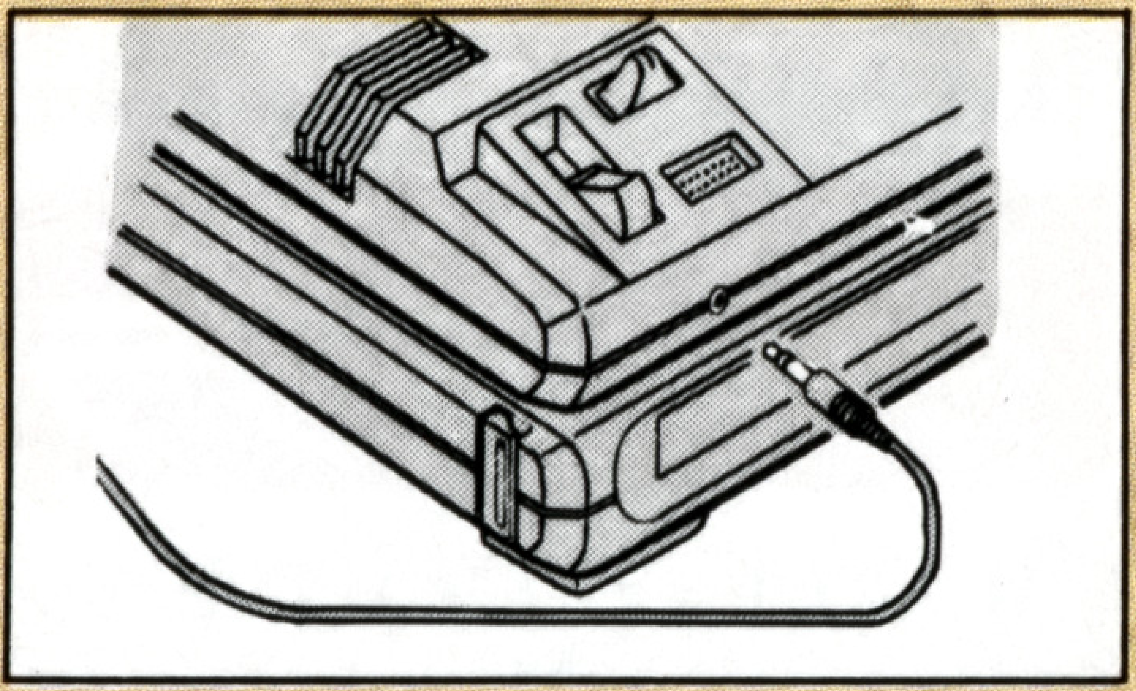
外部スピーカーをつないでの遊び方

■用意するもの(接続コード)

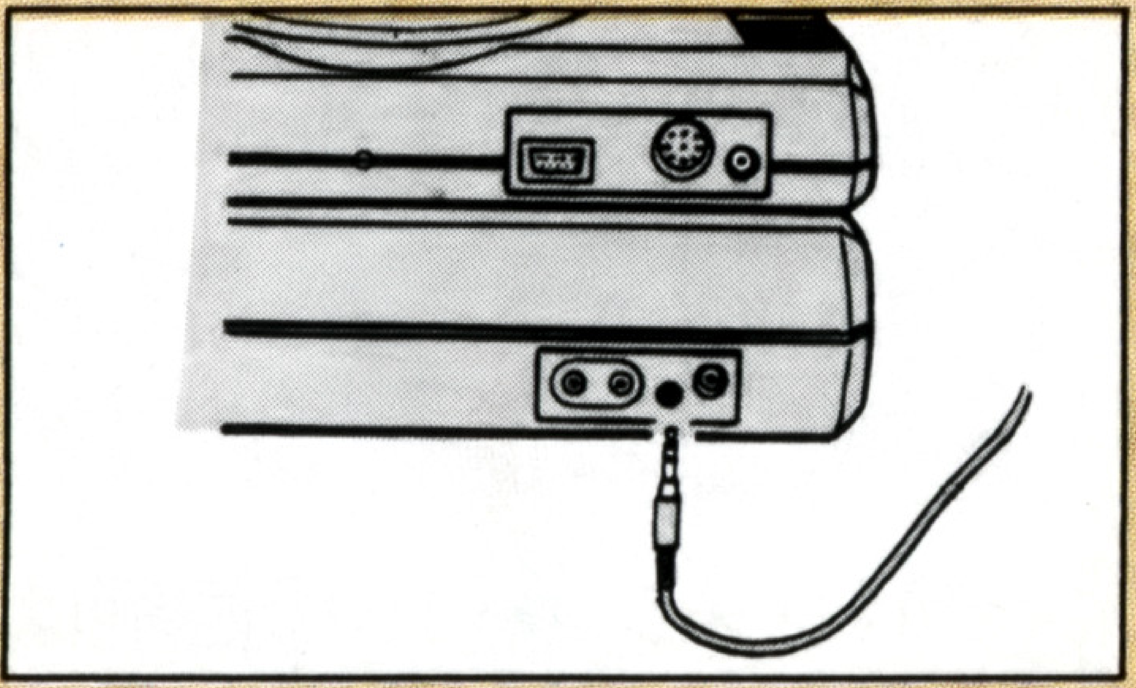
ステレオミニプラグ↔ステレオミニプラグ(抵抗のないもの)
ピンプラグ×2↔ピンプラグ×2

ステレオ音声でプレイする場合は、市販の接続コード（ステレオミニプラグ）で、メガドライブ本体前面のヘッドホン端子と、MEGA-CD本体背面のミキシング端子を接続し、MEGA-CD本体背面の音声出力端子からスピーカーにつなごう。

ヘッドホンやミニスピーカーで聞く場合は、ヘッドホン等のプラグ(ミニジャック用)をメガドライブ本体のヘッドホン端子に差し込み、ヘッドホンボリュームを調節して使用する。



▲メガドライブのヘッドホン端子にステレオミニプラグをつなぐ。



▲もう一方のプラグをMEGA—CDのミキシング端子につなぐ。

MEGA-CDディスク(ゲーム)の取り出し方

①ゲーム中またはゲームオーバーの後に、リセットボタンを押します。
※ただし、ゲームのセーブ中は、リセットボタンを押さないでください。
②MEGA—CDのロゴが表示されたら、スタートボタンを押してコントロール画面を表示させます。
③方向ボタンで「OPEN」を選び、Cボタンを押します。トレイが開き、「OPEN」表示が「CLOSE」表示に変わります。
④ディスクの信号面(レーベルが印刷されている面の反対側)に直接手が触れないよう、注意してディスクを取り出します。
⑤方向ボタンで「CLOSE」を選び、Cボタンを押します。

テレネットユーザーズクラブのお知らせ TELENET-JAPAN USERS-CLUB

テレネットユーザーズクラブは、あなたと日本テレネットをつなぐコミュニケーションクラブ。特典として豪華会員証や隔月の会報、プレゼント企画、イベントなど盛りだくさん。入会希望者は、官製ハガキに住所・氏名・電話番号と「入会案内希望」と書いて、〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル3Ｆ株式会社日本テレネット第一開発事業部 ユーザーズクラブ宛に送ってください。入会案内書を送ります。

新ブランドキャンペーン応募要項

「ＲＩＯＴ」ブランドのキャンペーン対象作品に同封されているハガキのすみに各々１点のポイントがついています。集めたポイント数によってオリジナル・テレフォンカードをもれなくプレゼントいたします。キャンペーン対象作品は、弊社広告に紹介してありますので、そちらをご覧ください。

２点	オリジナル・テレフォンカード	１枚
４点	オリジナル・テレフォンカード	２枚
５点	オリジナル・テレフォンカード	３枚

（テレフォンカードの図柄はこちらで決めさせていただきます）

ポイントが集まったらポイントの部分を切り取り、官製ハガキにセロテープなどでしっかり貼りつけて、あなたの住所・氏名（必ずフリガナをつけてください）・年齢・職業（学年）・電話番号を必ず記入の上、下記の住所に送ってください。締切りは平成4年8月31日までです。

注意!! 次の場合は無効になります。

同じタイトルのポイントを２枚以上使用した場合
ポイントがハガキからはがれている場合
住所や名前が書いていない場合
ポイントの偽造などの不正が認められた場合
ポイント数が点数に達していない場合

（送り先）〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル3F
株式会社日本テレネット第一開発事業部　新ブランドキャンペーン係

※誠に勝手ながら郵送中に起こった事故に関しましては弊社は責任をおいかねますのでご了承ください。

MEGA-CDディスク使用上のご注意

キズつけないで

ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで

ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは

信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは

健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社日本テレネット

〒162 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル3F
株式会社日本テレネット第一開発事業部
ゲームについてのお問合せ／TEL 03(5394)6601(代表)

MEGA-CDのコントロール画面で、「オプション」を選択し、データの保存・消去をする場合、バックアップ名は、DEATHBRG001〜002です。

THE KNIGHT OF DARKNESS

DEATH BRINGER

デスブリンガー

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA CD 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-49034

株式会社日本テレネット